

#### JUGADORES: 2-6

**OBJETIVO:** Ser el primer jugador que complete todas las 10 fases. En caso de empate, el jugador con el mas bajo puntaje es el ganador.

**CONTENIDO:** Cuatro tarjetas de referencia (listadas en las 10 fases) Un paquete de 108 tarjetas; 24 tarjetas de cada color: rojas, azules, amarillas y verdes enumeradas del “1” al “20”, cuatro tarjetas “Pierdes el turno” y ocho tarjetas “comodin”.

**ANTES DE JUGAR:** Elegir un jugador quien será el que repartirá las tarjetas. El mismo, barajará las tarjetas y repartirá una por una, 10 tarjetas a cada jugador. Las tarjetas deberán ser colocadas boca bajo. Los Jugadores tomaran las 10 tarjetas en sus manos, de tal manera que los otros jugadores no puedan verlas. Colocar las tarjetas restantes boca bajo en el centro del área de juego para que sean el grupo de tarjetas de abastecimiento. Voltrear la primera tarjeta del grupo de abastecimiento y colocarla junto a la pila de tarjetas para que se conviertan en el grupo de tarjetas de desecho.

**JUEGO:** El jugador que está a la izquierda del que repartió las tarjetas juega primero. El juego continua en dirección a las agujas del reloj. En tu turno, toma una carta, que puede ser la primera del grupo de abastecimiento o la primera del grupo de desecho y agrégala a las de tu mano. Termina tu turno deshaciéndote de cualquiera de tus cartas colocándola sobre el grupo de tarjetas de desecho. En la primera ronda de juego, cada jugador tratara de completar la Fase 1. Una Fase es una combinación de tarjetas. Las Fases están hechas por: grupos, escaleras, tarjetas de un solo color, o una combinación de grupos o escaleras.

Estas son las diez fases:

- 2 grupos de 3
- 1 grupo de 3 + 1 escalera de 4
- 1 grupo de 4 + 1 escalera de 4
- 1 escalera de 7
- 1 escalera de 8
- 1 escalera de 9
- 2 grupos def 4
- 7 cartas de 1 color
- 1 grupo de 5 + 1 grupo de 2
- 1 grupo de 5 + 1 grupo de 3

(Reglas especiales de EL CHAVO se aplican- vea debajo para mas detalles)

**DEFINICIONES:**

**GRUPOS:** Un grupo es hecho de dos o más tarjetas del mismo número. EJEMPLO: La Fase 1 es dos grupos de tres, las cuales pueden ser tres “7s” y tres “10s”. El grupo de dos podría ser también del mismo número, ejemplo: tres “10s” y tres más de “10s”. Las cartas pueden ser en cualquier combinación de color.

**ESCALERA:** : Una escalera es hecha de cuatro o más cartas enumeradas en orden. EJEMPLO: Parte de la Fase 2 requiere una escalera de cuatro, la cual puede ser “3”, “4”, “5”, “6”. Las tarjetas pueden ser en cualquier combinación de color.

1

**TODAS DE UN SOLO COLOR:** Las tarjetas son todas del mismo color. EJEMPLO: La Fase 8 requiere siete tarjetas de un color, las cuales pueden ser siete rojas o siete tarjetas verdes, etc. Las tarjetas no necesitan estar en orden numérico.

**TARJETAS COMODIN:** Una tarjeta “Comodin” puede ser usada en lugar de un número de tarjeta, o puede ser usada como cualquier color, de modo que sirva para completar una Fase. EJEMPLOS: Un jugador quiere formar una escalera de cuatro, pero solamente tiene tarjetas “3”, “4” y “6”. El jugador puede usar la tarjeta “comodin” como “5” para completar la escalera. O, un jugador tiene 6 tarjetas verdes, entonces puede usar la tarjeta “comodin” como verde para completar la Fase 8. Una tarjeta Comodin tiene la imagen de EL CHAVO en un barril.

- Más de una tarjeta “comodin” puede ser usada para completar una Fase. Los jugadores pueden usar tantas tarjetas “comodin” como deseen pero deben usar al menos una (1) tarjeta natural.
- Una vez que una tarjeta “comodin” ha sido utilizada en una Fase, no puede ser reemplazada por la tarjeta que representó y ser usada en otra parte. Debe mantenerse como esa carta hasta que la ronda termine.
- Si el jugador que raparte las tarjetas empieza el grupo de tarjetas de desecho con una tarjeta “comodin” entonces la tarjeta puede ser tomada por el primer jugador.

**TARJETAS “PIERDES EL TURNO”:** Las tarjetas “Pierdes el turno” tienen la imagen de EL CHAVO jugando “el avión” y tienen una “S” en dos esquinas de la tarjeta. Las tarjetas “pierdes el turno” tienen un solo propósito: causar a otro jugador perder un turno. Para usarla, simplemente descarga la tarjeta “Pierdes el turno” en tu turno, después elige al jugador que perderá un turno.

- Cuando tú obtienes una tarjeta “Pierdes el turno” puedes elegir usarla inmediatamente o guardarla para un turno siguiente.
- Una tarjeta “Pierdes el turno” nunca podrá ser usada en la Fase 8 o en cualquier otra Fase.
- Una tarjeta “Pierdes el turno” nunca podrá ser tomada del grupo de tarjetas de desecho.
- Solamente una tarjeta “Pierdes el turno” en contra de cada jugador por cada turno puede ser usada.
- Cuando algún jugador pierde un turno, una “ronda” es una al rededor de la mesa.
- Si el jugador que reparte las tarjetas empieza el grupo de tarjetas de desecho con una tarjeta “Pierdes el turno”, el primer turno del primer jugador es automáticamente perdido.

**FORMANDO UNA FASE:** Si, durante tu turno, tú puedes formar una Fase con las tarjetas que tienes en la mano, pon la Fase en la mesa, mostrándolas boca arriba antes de descargar. Por ejemplo, estas tratando de formar la Fase 1. Tienes 3 cincos y 2 seties y tomas otro siete del grupo de tarjetas de abastecimiento. Ahora tú tienes 2 grupos de 3 y puedes ponerlas en la mesa. En la próxima ronda, estarás trabajando en la Fase 2.

- Tienes que tener la Fase completa en la mano antes de ponerlas en la mesa.

2

- Puedes poner en la mesa más del mínimo requerido en la Fase, pero solamente si las cartas adicionales pueden ser directamente añadidas a las cartas que ya están en la Fase.

**EJEMPLOS:** : Si *pones en la mesa 3 cincos y 3 seties para formar la Fase 1. Tienes 2 cincos más en la mano, puedes inmediatamente ponerlos en la mesa con el grupo de 3 cincos, todos en el mismo turno. Otro jugador formando la Fase 1 pone en la mesa 3 seis y 3 ochos. El jugador también tiene 3 diez en la mano pero no puede ponerlos en la mesa porque la Fase 1 requiere exactamente 2 grupos. El jugador solamente puede agregar más seis y ochos en la Fase hecha de seis y ochos.*

- Solamente una Fase puede ser hecha por ronda.
- Si lograste formar exitosamente una Fase, entonces debes de tratar de hacer la próxima Fase en la próxima ronda. Si fallas en formar una Fase, entonces deberás tratar de hacer la misma Fase en la próxima ronda. Como resultado, los jugadores no deben estar trabajando en la misma Fase durante la misma ronda.
- Las Fases deberán ser formadas EN ORDEN, desde la 1 a la 10. Por ejemplo: Un jugador tratando de formar la Fase 4 (1 escalera de 7) pone en la mesa una escalera de 9 tarjetas. Esto califica como 1 escalera de 7 para la Fase 4, pero no puede ser usada como crédito para cualquiera de las Fases 5 (1 escalera de 8) o Fase 6 (1 escalera de 9).
- Recibirás crédito por formar una Fase tan pronto las pongas en la mesa. No necesitas ganar una ronda para recibir un crédito por la Fase. A menudo, varios jugadores completaran en la misma ronda.

**FASE 10, LA FASE ESPECIAL DE EL CHAVO:** La Fase 10 está formada por 1 grupo de 5 y un grupo de 3. Además, al menos una tarjeta necesitara tener la imagen de El Chavo. Esto significa que uno de los grupos debe ser un grupo de 8 o que una tarjeta “Comodin” deberá aparecer en uno de estos grupos. Está bien tener ambas pero esto no le dará ningún puntaje adicional al jugador. (Ten presente que una tarjeta “Pierdes el turno” nunca puede ser usada en una Fase, incluyendo la Fase 10).

**“GOLPEAR”:** Golpear significa la manera de deshacerte de las tarjetas que te sobran después de haber formado una Fase. Realizas un golpe al poner una tarjeta directamente en la Fase que está puesta previamente sobre la mesa. La tarjeta deberáadaptarse a las tarjetas que están previamente puestas sobre la mesa.

**EJEMPLOS:** *Puedes agregar uno o más “4s” al grupo de “4s” ya existente de un jugador. Puedes agregar un “2” a la escalera existente de “3”, “4”, “5”, “6” de un jugador. También puedes agregar un “7” y un “8” a esta misma escalera, si las tienes. También puedes agregar una o más tarjetas verdes a las del jugador que formó tarjetas verdes en la Fase 8. También puedes agregar una tarjeta “comodin” de cualquier color. Antes de que púedzas realizar un “golpe”, tu propia Fase tendrá que haber sido puesta previamente sobre la mesa. Solamente puedes “golpear” durante tu turno. Puedes “golpear” a tus propias cartas, las cartas de otro jugador o ambas opciones.*

3

#### PLAYERS: 2-6

**OBJECT:** To be the first player to complete all 10 Phases. In case of a tie, the player with the lowest score is the winner.

**CONTENTS:** Reference cards (listing the 10 Phases) and one deck of 108 cards; 24 each of red, blue, yellow, and green cards numbered “1” through “12,” four “Skip” cards, and eight “Wild” cards, two of each color.

**BEFORE PLAY:** Choose one player to be dealer. The dealer shuffles the deck and deals 10 cards, face down, one at a time, to each player. Players hold their 10 cards in hand, so that the other players cannot see them. Place the remaining deck face down in the center of the play area to become the draw pile. Turn the top card of the draw pile over and place it next to the draw pile, to become the discard pile.

**PLAY:** The player to the left of the dealer plays first. Play continues in a clockwise direction. On your turn, draw one card, either the top card from the draw pile or the top card from the discard pile, and add it to your hand. End your turn by discarding any one of your cards onto the top of the discard pile. During the play of the firsthand, each player tries to complete Phase 1. A Phase is a combination of cards. Phases are made of sets, runs, cards of all one color, or a combination of sets and runs. These are the ten Phases:

- 2 sets of 3
  - 1 set of 3 + 1 run of 4
  - 1 set of 4 + 1 run of 4
  - 1 run of 7
  - 1 run of 8
  - 1 run of 9
  - 2 sets of 4
  - 7 cards of 1 color
  - 1 set of 5 + 1 set of 2
  - 1 set of 5 + 1 set of 3
- (Special El Chavo Rule applies – see below for more details)

Each player can make only one Phase during each hand.

#### DEFINITIONS

**SETS:** A set is made of two or more cards with the same number. **EXAMPLE:** Phase 1 is two sets of three, which could be three “7s” and three “10s.” The two sets could also be the same number, e.g., three “10s” and three more “10s.” The cards may be in any combination of colors.

**RUNS:** A run is made of four or more cards numbered in order. **EXAMPLE:** Part of Phase 2 requires a run of four, which could be “3,” “4,” “5,” “6.” The cards may be in any combination of colors.

1

2

3

4

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238